DS INVESTMENT & SECURITIES

Company Analysis

애니플러스 310200

Ani Plus, Growth Plus: 애니메이션 IP 레버리지

일본 애니메이션 IP 전문 애니플러스, 〈귀멸의 칼날: 무한성편〉 개봉 기대감

애니플러스는 주요 IP인 일본 애니메이션을 수입해 자사 TV채널, OTT를 비롯해 국내외 플랫폼으로 유통하고 MD와 이벤트사업을 운영하는 OSMU(One Source Multi Use)기업이다. 동사는 25년 주요 IP 〈진격의 거인〉과 〈귀멸의 칼날〉 극장판 애니메이션 개봉에 따른 콘텐츠 수익 증가와 MD 등 부가 수익 확대로 실적 레벨업이 기대된다. 동사의 25년 실적은 연결기준 매출액 1,580억원(+21% YoY), 영업이익 290억원(+15% YoY, OPM 18.4%)으로 전망한다. 주요 자회사는 애니맥스(지분 100%), 라프텔(56%), PMNA(100%), 미디어앤아트(60%), 로운컴퍼니(67%) 등이 있다.

투자포인트 (1)애니메이션 IP 레버리지, (2)극장판 성장, (3)히든 밸류

애니플러스의 투자포인트는 크게 3가지다. 첫번째는 수직/수평적 통합을 통한 밸류체인 내재화로 애니메이션 IP 레버리지 효과를 확대하고 있다는 점이다. 실제로 동사의 연결기준 컨텐츠 매출액은 19년 131억원에서 24년 847억원으로 CAGR(19-24) 45% 성장했다. 또한 향후 동남아 등 해외 유통 확대와 애니메이션 제작 사업을 본격화하며 콘텐츠 레버리지 효과는 더욱 확대될 전망이다. 두번째는 극장판 애니메이션 시장의 성장이다. 최근 국내 애니메이션 시장 성장을 주도하는 극장판 애니메이션 수요 증가와 영화관 스크린 확대에 따라 극장판 애니메이션 콘텐츠 수익의 극대화가 기대된다. 마지막으로 히든 밸류는 버추얼아이돌 플레이브의 공식 MD샵을 운영 중인 로운컴퍼니와 국내외 미술 전시 플랫폼을 확대 중인 미디어앤아트와 같은 자회사의 실적 기여 및 가치 상승이 기대된다.

투자의견 매수, 목표주가 7,500원 신규 제시

애니플러스의 목표주가는 25년 예상 지배주주순이익에 목표배수 18배를 적용해 산출했다. 목표배수는 미디어/엔터 기업 26F PER 평균 23배 대비 20% 할인을 적용했다. 직접 콘텐츠를 제작하는 것이 아닌 일본 애니메이션 IP를 수입/유통하는 동사의 사업구조를 반영했다. 다만 향후 해외 시장 확대, 자체 애니메이션 제작으로 사업 확장, 전환사채 소각 시 목표주가 상향 가능성도 높다. 또한 동사는 전환사채 상환, 첫 분기 배당 실시 등 주주환원 측면에서도 매력적이다.

Financial Data

(십억원)	2022	2023	2024	2025F	2026F
매출액	58	111	131	158	177
영업이익	10	23	25	29	33
영업이익률(%)	17.2	20.5	19.2	18.4	18.6
세전이익	6	12	21	27	31
지배주주지분순이익	4	9	16	23	26
EPS(원)	96	197	351	520	597
증감률(%)	-86.0	104.2	78.3	48.0	14.8
ROE(%)	6.7	10.7	15.2	18.8	18.3
PER(배)	49.1	16.8	15.8	10.7	9.3
PBR(배)	2.7	1.6	2.2	1.9	1.6
EV/EBITDA(배)	9.7	4.6	6.0	4.9	4.3

자료: 애니플러스, DS투자증권 리서치센터, K-IFRS 연결기준

장지혜 음식료·미디어·엔터
02-709-2336
jihye.j@ds-sec.co.kr

강태호 RA
02-709-2666
kth@ds-sec.co.kr

2025.08.21

매수(신규)

목표주가(신규)	7,500원
현재주가(08/20)	5,560원
상승여력	34.9%

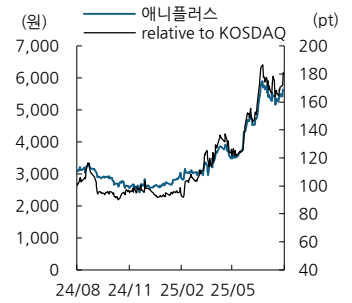
Stock Data

KOSDAQ	777.6pt
시가총액(보통주)	286십억원
발행주식수	51,420천주
액면가	100원
자본금	5십억원
60일 평균거래량	829천주
60일 평균거래대금	4,050백만원
외국인 지분율	8.1%
52주 최고가	6,170원
52주 최저가	2,390원
주요주주	
제이제이미디어웍스(외 14인)	35.2%
리디(외 1인)	6.8%

주가추이 및 상대강도

(%)	절대수익률	상대수익률
1M	-1.6	3.7
3M	55.7	47.1
6M	93.1	91.8

주가차트



산업분석

애니메이션 국내외 시장 규모 및 특성

애니메이션의 정의 및 채널별 시청 타겟별 구분

애니메이션은 만화, 그림에 목소리와 역동성, 배경음을 추가한 영상 콘텐츠를 의미한다. 유통 채널을 기준으로 1)**TV애니메이션(TVA):** 지상파, 케이블 등 TV와 OTT에서 방영되는 애니메이션과 2)**극장판 애니메이션:** 영화관에서 개봉하는 장편 애니메이션으로 구분할 수 있다. 극장판의 경우 지브리 작품과 같이 독립적인 오리지널 스토리를 기반으로 한 애니메이션도 있지만 TVA 작품과 연계해 TVA 총집편, 후일담, 스핀오프 형태로 제작한 애니메이션도 있다.

한편 시청층을 기반으로는 1)**키즈 애니메이션:** 유아~초등학생, 가족단위 시청자 대상 애니메이션과 2)**유스 애니메이션:** 청소년부터 성인 대상 애니메이션으로 나눠볼 수 있다. 키즈 애니메이션의 경우 완구, 굿즈 등 2차 상품 매출이 핵심으로 국내에서는 〈캐치! 티니핑〉 시리즈를 제작하고 굿즈를 판매하는 SAMG엔터가 대표적이다. 유스 애니메이션은 스토리와 연출, 세계관이 복잡하고 다양하며 일본 애니메이션이 시장을 주도하고 있으며 글로벌 시장을 타겟으로 IP 사업이 확장되고 있다. 국내에서는 대표적으로 애니플러스가 일본 애니메이션 IP를 수입하여 유통, 부가 수익을 창출하고 있다.

표1 애니메이션 정의와 구분

구분	내용	
정의	애니메이션은 만화, 그림에 목소리와 역동성, 배경음을 추가한 영상 콘텐츠	
채널별	TV 애니메이션 (Television Animation, TVA)	-지상파, 케이블 등 TV 와 OTT 에서 방영 -일본 TVA 는 보통 쿨(1 쿨=3 개월, 약 12~13 화) 단위로 제작 -원작(만화·라이트노벨·게임)의 홍보 역할이 큼 -제작비는 비교적 낮고, DVD·굿즈·스트리밍 판권으로 수익화 -예시: 귀멸의 칼날, 진격의 거인, 스파이 패밀리, 주술회전 등
	극장판 애니메이션	-영화관에서 개봉하는 장편 애니메이션 -1)독립적인 오리지널 스토리(미야자키 하야오의 지브리 작품들) -2)TVA 인기작의 총집편·후일담·스핀오프 -TVA 로 IP 인지도 구축 후 극장판으로 흥행과 수익 극대화 -예시: 센과 치히로의 행방불명, 너의 이름은, 귀멸의 칼날: 무한성편
시청 타겟별	키즈 애니메이션	-대상: 유아 ~ 초등학생, 가족 단위 시청자 -교육적·오락적 요소 강조. 장기 방영되는 국민 애니 많음 -완구·굿즈·문구 등 2 차 상품 매출이 핵심 -예시: 짱구는 못말려, 포켓몬스터, 캐치! 티니핑
	유스 애니메이션	-대상: 중고생 ~ 성인 -세부적으로 소년 애니메이션, 유스 애니메이션, 성인 애니메이션 구분 -스토리·연출·세계관이 복잡하고 다양. 만화, 라노벨 원작이 많음 -예시: 귀멸의 칼날, 원피스, 진격의 거인, 너의 이름은

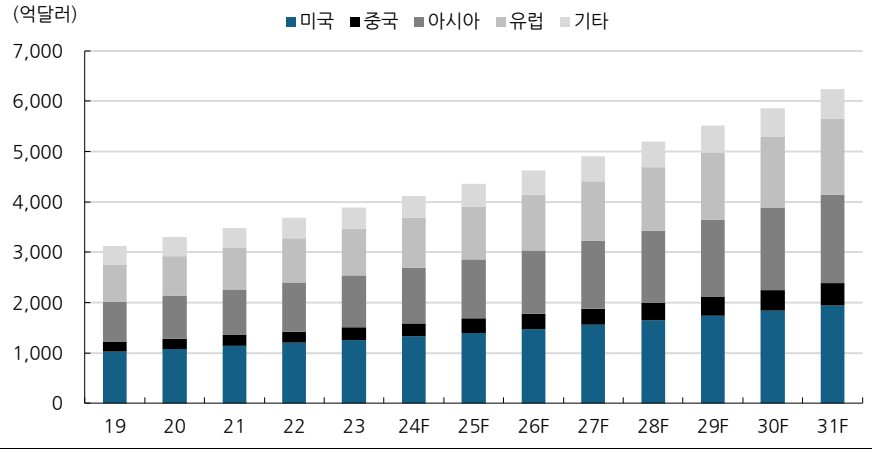
자료: DS투자증권 리서치센터

(1) OTT와 함께 성장 중인 글로벌 애니메이션 시장

글로벌 애니메이션 시장 규모와 성장성
글로벌 OTT의 투자 증가

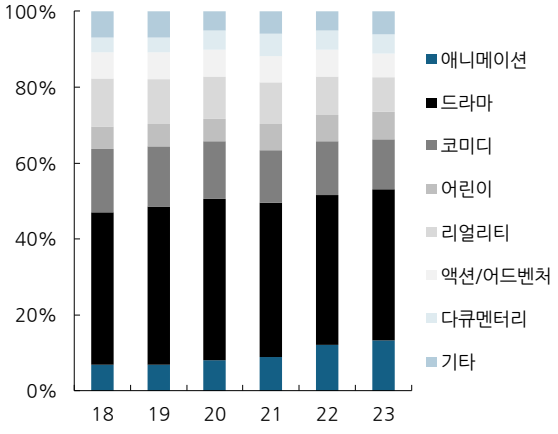
글로벌 애니메이션 시장 규모는 23년 3,892억 달러에서 31년 6,232억 달러로 연평균 성장률 6.1% 성장이 전망된다. 이러한 시장 성장은 글로벌 OTT의 성장과 함께 애니메이션 수요와 공급 증가가 맞물려 이루어질 전망이다. 팬데믹 시기 고성장한 글로벌 OTT 플랫폼은 영화, 드라마 외에도 콘텐츠 다양성을 위해 애니메이션을 제공하기 시작했다. 애니메이션 접근성이 높아지고 서브컬쳐 문화에 대한 대중의 인식이 개선되자 글로벌 애니메이션 수요도 늘어났다. 실제로 엔터 분석 회사 패럿애널리틱스에 따르면 글로벌 OTT 내 애니메이션 점유율은 18년 7%→23년 13%로 확대됐다. 이에 따라 글로벌 OTT의 애니메이션 투자 금액도 확대되고 있다. 넷플릭스의 오리지널 애니메이션 투자액은 18년 11억 달러에서 22년 50억 달러로 증가했고, 아마존프라임도 같은 기간 투자액을 3억 달러에서 19억 달러로 늘렸다.

그림1 글로벌 애니메이션 시장 규모 추이 및 전망



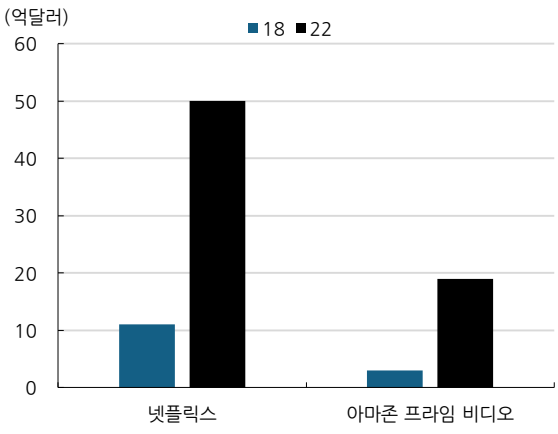
자료: 문화체육관광부, Cognitive Market Research(2024), DS투자증권 리서치센터

그림2 글로벌 OTT 장르별 비중 추이



자료: 문화체육관광부, Parrot Analytics(2023), DS투자증권 리서치센터

그림3 주요 글로벌 OTT의 오리지널 애니메이션 투자액



자료: 스튜디오미르, Loup Ventures, DS투자증권 리서치센터

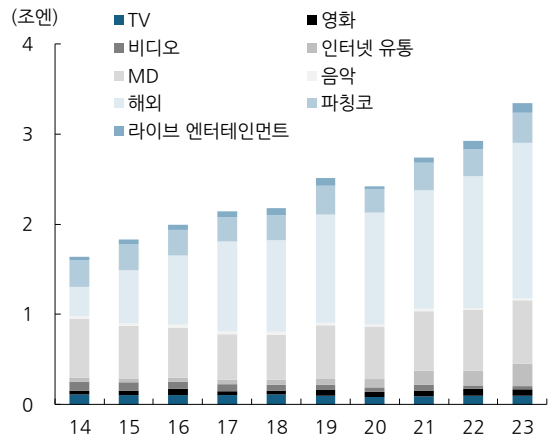
(2) 글로벌 애니메이션 시장의 중요 콘텐츠 공급처 일본 애니메이션 시장

일본 애니메이션 시장 규모와 성장성 해외, OTT 성장 주목

글로벌 애니메이션 시장에서 가장 중요한 콘텐츠 공급 국가는 단연 일본이다. 애니플러스에 따르면 글로벌 TVA 시장에서 일본 애니메이션 비중은 35%를 차지할 만큼 글로벌 시장 내 애니메이션 콘텐츠를 선도하고 있다.

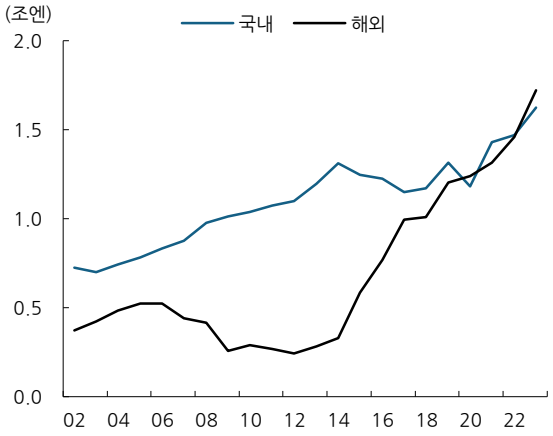
일본의 애니메이션 시장 규모는 23년 3.3조엔으로 전년비 14% 증가하며 최고치를 경신했다. 부문별로는 해외와 온라인 유통 성장이 전체 시장 성장을 견인했는데 일본 애니메이션의 해외 매출은 23년 1.7조엔(+18% YoY)으로 국내 매출 1.6조엔(+11% YoY)을 또 한 번 초과했다. 일본 정부 차원에서도 '신(新) 쿨재팬 전략'등 일본 애니메이션의 글로벌 경쟁력을 강화하기 위해 전략적으로 IP 현지화, 홍보, 인재 육성, 자금 조달 등을 지원하고 있다.

그림4 일본 애니메이션 부문별 시장 규모



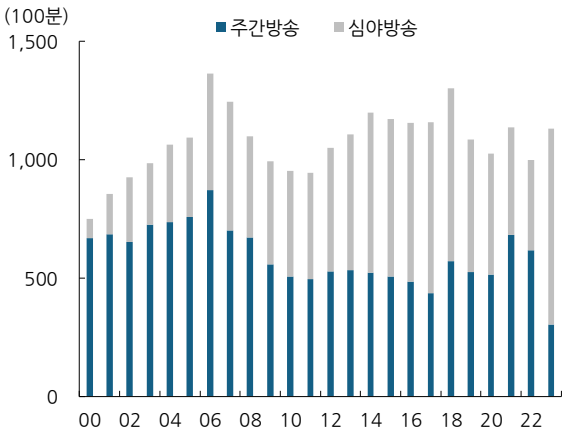
자료: AJA, DS투자증권 리서치센터

그림5 일본 애니메이션 국내외 매출액 추이



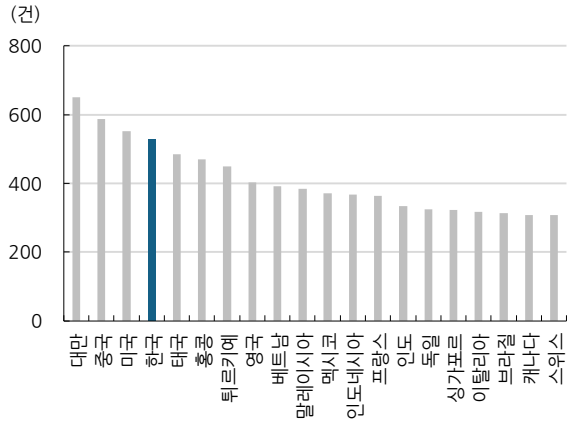
자료: AJA, DS투자증권 리서치센터

그림6 일본 TVA 시간 비중



자료: AJA, DS투자증권 리서치센터

그림7 일본 애니메이션 국가별 계약 건수(2023)



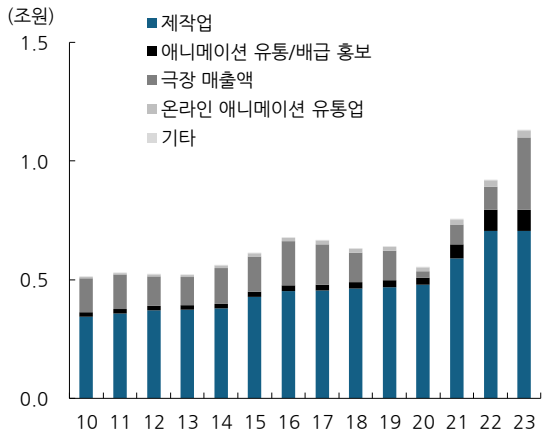
자료: AJA, DS투자증권 리서치센터

(3) 극장과 유스 애니메이션 중심으로 성장 중인 한국 애니메이션 시장

한국 애니메이션 제작보다는 수입/유통 극장과 유스 애니메이션 부문이 성장 주도

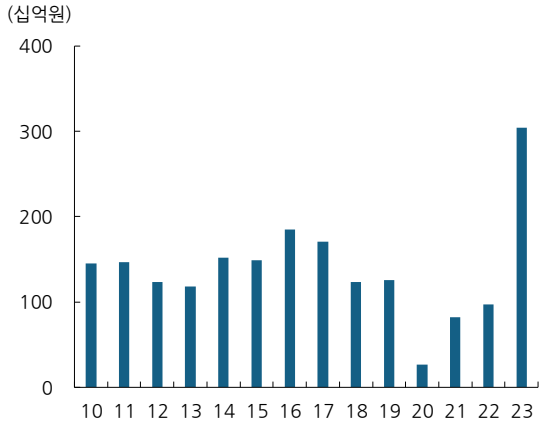
한국 애니메이션 시장 규모는 23년 1.1조원(+23% YoY)으로 CAGR(18-23) 12% 성장했다. 한국 애니메이션 시장은 제작보다는 해외 IP를 방송, 극장, OTT로 수입/유통/배급하는 부문의 성장이 주도하고 있다. 실제로 23년 애니메이션 제작업 매출은 7,053억원(+0.2% YoY)에 그쳤으나 극장 매출액 3,041억원(+214% YoY), 온라인 유통 매출액 286억원(+8% YoY)을 기록하며 애니메이션 시장 성장을 견인했다. 극장 매출액이 전체 애니메이션 산업 매출에서 차지하는 비중은 팬데믹 이전 19년 20%에서 20년 5%로 축소 후 21-22년 11%까지 반등했고 23년 27%까지 상승했다. 애니메이션 관람 등급별 극장 관객 점유율은 전체 관람가 영화는 19년 23%→23년 17%로 축소됐지만 12세/15세 이상 관람가 영화는 동기간 73%→80%로 확대됐다. 한국 애니메이션 산업은 채널은 극장과 OTT, 장르는 유스 애니메이션이 성장을 주도하고 있다.

그림8 한국 애니메이션 부문별 시장 규모



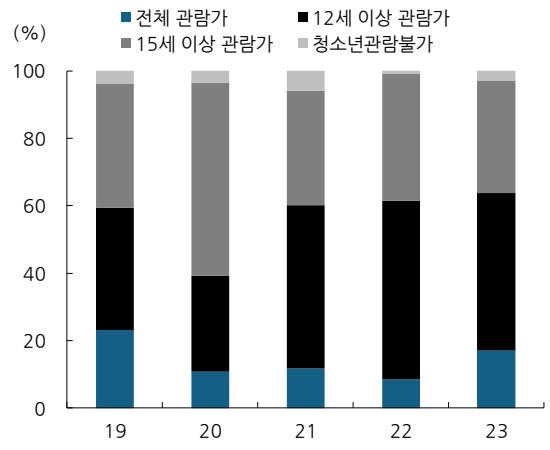
자료: Kocca, DS투자증권 리서치센터

그림9 한국 애니메이션 극장 매출액 추이



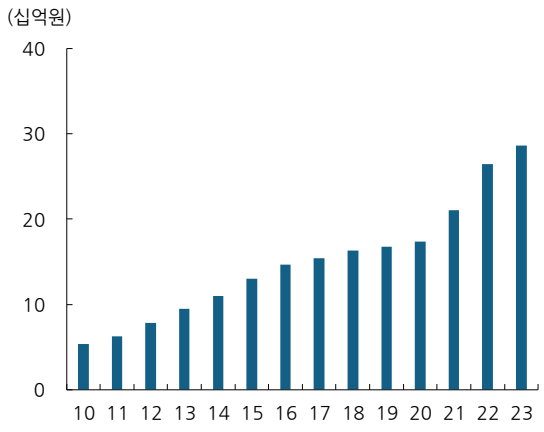
자료: Kocca, DS투자증권 리서치센터

그림10 한국 애니메이션 관람 등급에 따른 극장 관객 점유율



자료: Kocca, DS투자증권 리서치센터

그림11 한국 애니메이션 온라인 유통 매출액 추이



자료: Kocca, DS투자증권 리서치센터

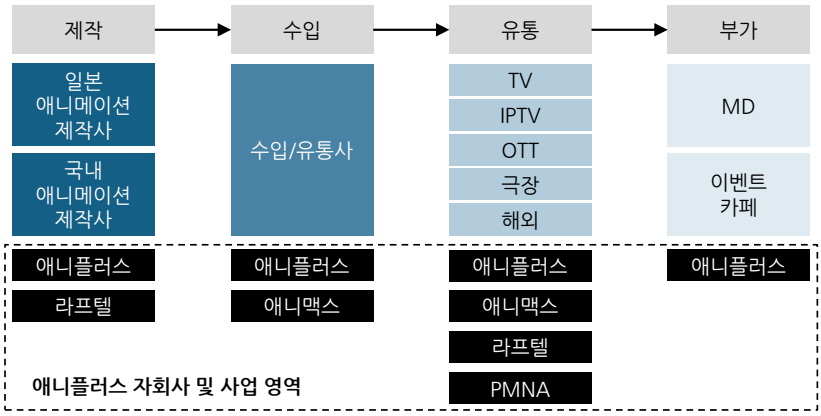
투자포인트

투자포인트(1) 애니메이션 IP 레버리지 확대

자회사 설립 및 M&A를 통한 애니메이션 밸류체인 내재화로 콘텐츠 수익 확대

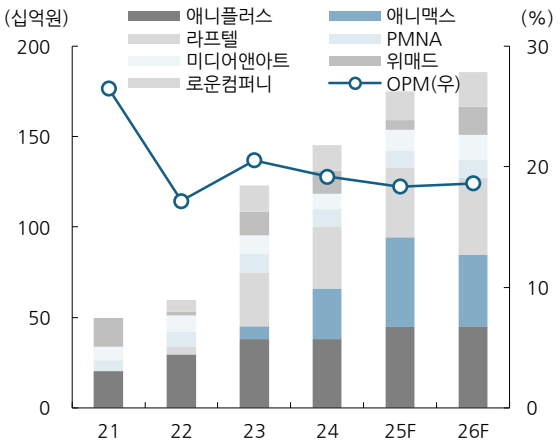
애니플러스는 애니메이션 IP 레버리지 확대로 실적 성장이 기대된다. 동사는 자회사 설립 및 M&A를 통해 애니메이션 제작-수입-유통(TV/OTT/극장/해외)-부가 사업에 이르는 밸류체인을 내재화했다. 시기별로 2004년 설립된 애니플러스는 2009년 12월 TV채널 〈ANIPLUS〉를 정식 개국했고 1)14년 1월 싱가포르 종속회사 PLUS MEDIA NETWORKS ASIA(PMNA)를 설립해 동남아시아 시장에서 본격적으로 사업 확장, 3)17년 4월 애니플러스샵 서울 합정점을 오픈하며 MD/콜라보 카페 등 IP사업 확장, 4)22년 11월 애니메이션 전문 OTT 라프텔 인수, 5)23년 6월 업계 2위 경쟁사 애니맥스브로드캐스팅코리아를 인수하며 Full 밸류체인 구축 및 강화했다.

그림12 애니메이션 IP 밸류체인과 애니플러스의 사업 영역



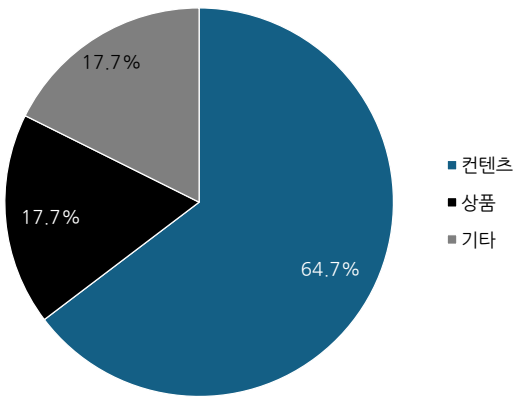
자료: DS투자증권 리서치센터

그림13 애니플러스 연결 실적 추이 및 전망



자료: 애니플러스, DS투자증권 리서치센터 추정

그림14 애니플러스 매출 비중(2024)



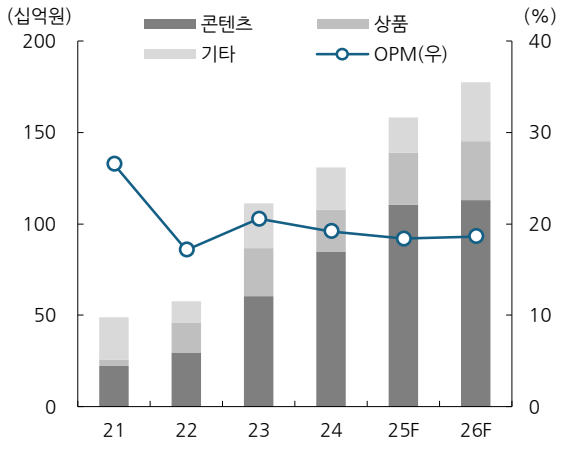
자료: 애니플러스, DS투자증권 리서치센터

1)콘텐츠 수익 극대화
자사 보유 TV채널, OTT
외부 IPTV, OTT, 영화관
해외 동남아시아 PMNA

애니플러스는 주요 IP인 일본 유스 애니메이션 판권을 수입해 자사 TV채널 〈애니플러스〉와 〈애니맥스〉를 통해 방영하고 자회사인 애니메이션 전문 OTT 〈라프텔〉에서 서비스하며 하나의 IP로 TV 방영 및 OTT 구독 수익을 동시에 창출하고 있다. 이외에도 국내 모든 IPTV VOD, 넷플릭스와 같은 글로벌 OTT에 국내 판권을 판매하며 추가 수익을 창출하고 극장판 애니메이션은 영화관 배급을 통해 수익을 극대화하고 있다. 또한 추가 판권을 취득한 IP의 경우 PMNA와 라프텔을 통해 동남아시아 국가에 공급하며 해외 판권 수익을 확대하고 있다.

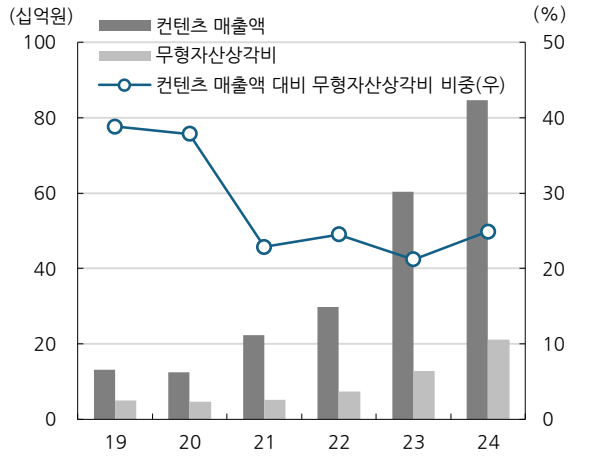
이에 따라 동사의 연결기준 컨텐츠 매출액은 19년 131억원에서 24년 847억원으로 CAGR(19-24) 45% 성장했고 25년 1,126억원(+33% YoY)으로 성장 전망한다. 한편 동사의 연간 무형자산상각비(방영권 상각비가 90%이상 차지)는 19년 50억원에서 24년 210억원으로 CAGR(19-24) 33% 증가했는데 IP 방영권 취득 원가 대비 더 빠른 속도로 방영, 극장, 해외 판권 수익을 창출하고 있음을 보여주고 있다.

그림15 애니플러스 연결 실적 추이 및 전망



자료: 애니플러스, DS투자증권 리서치센터 추정

그림16 컨텐츠 매출과 무형자산 상각비 추이



자료: 애니플러스, DS투자증권 리서치센터

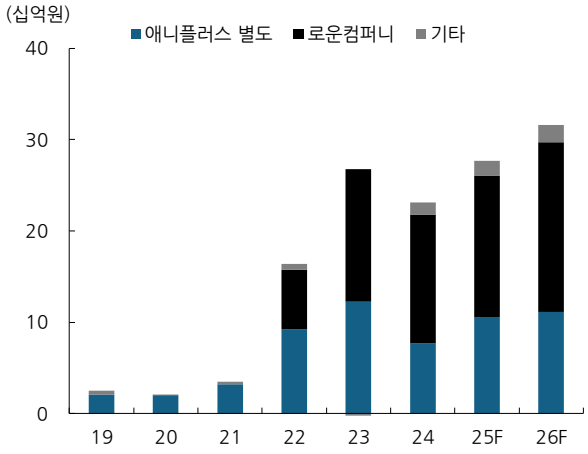
2)MD, 부가 수익 확대
콘텐츠 IP 레버리지 효과

또한 애니플러스는 확보한 콘텐츠 IP를 기반으로 내재화한 온/오프라인 플랫폼을 통해 MD 및 부가 수익을 확대하고 있다. 경쟁력 있는 IP를 수급하고 고객의 니즈와 감성을 자극할 수 있는 2차, 3차 상품을 제작해 부가 수익을 확대하고 있다. 또한 17년 서울에 처음 오픈한 애니플러스샵 합정점과 같은 오프라인 채널을 통해 해당 MD를 판매하고 국내 인기 애니메이션 IP와 콜라보레이션 카페를 운영하며 수익을 확대하고 있다. 실제로 동사의 별도기준 상품매출액은 19년 21억원에서 24년 77억원으로 CAGR(19-24) 30% 성장했다. 최근 동사는 지방 인구 감소와 매출 둔화로 오프라인 일부 점포를 정리하고 구조 재편으로 MD 사업을 강화하고 있어 향후 추가적인 수익성 개선도 기대된다.

그림17 애니플러스샵 합정점

자료: 애니플러스, DS투자증권 리서치센터

그림18 애니플러스의 연결 상품 매출 추이



자료: 애니플러스, DS투자증권 리서치센터

3)애니메이션 자체 제작 라프텔 오리지널 진행 중 본사 차원에서도 준비

마지막으로 애니플러스는 애니메이션 제작을 통한 콘텐츠 IP 사업 확대가 기대된다. 자체 제작 애니메이션의 경우 동사가 모든 IP를 보유하게 되므로 국내외 판권 유통 및 MD 사업 확대에 있어서 자유롭다. 이를 통해 진정한 애니메이션 OSMU(One Source Multi Use)기업으로 실적 성장 및 밸류에이션 확대가 가능할 것이다. 우선 자회사 라프텔은 2020년 웹툰 원작 애니메이션 〈슈퍼 시크릿〉으로 애니메이션 자체 제작을 시작했으며 24년 〈호랑이 들어와요〉, 〈집이 없어〉, 25년 〈피라미드 게임〉, 〈이런 영웅은 싫어〉, 〈마루는 강쥐〉 등 다양한 장르의 웹툰 IP 원작 오리지널 애니메이션을 제작하고 있다. 이는 라프텔의 동남아 시장 확장에도 기여할 전망이다. 또한 애니플러스는 본사 차원에서도 한일 합작 제작위원회를 구성/투자하여 한국 애니메이션을 공동 제작하는 등 장기적으로 직접 제작 애니메이션 IP를 확대할 계획이다.

그림19 애니플러스 제작사업 본격화

자료: 애니플러스, DS투자증권 리서치센터

그림20 라프텔에서 제작 중인 오리지널 애니메이션

자료: 라프텔, DS투자증권 리서치센터

투자포인트(2) 극장판 애니메이션 시장 성장

애니플러스의 극장판 애니메이션 확대

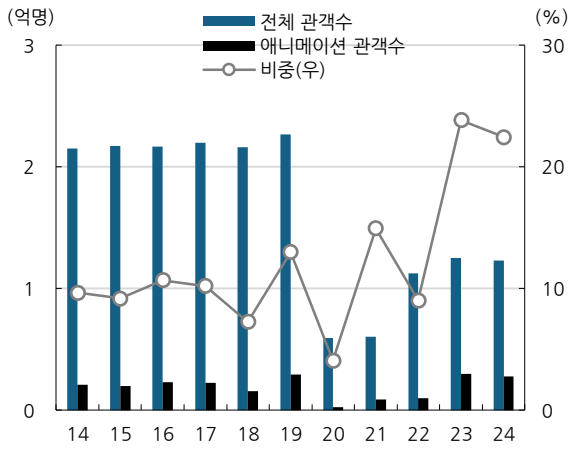
애니플러스는 국내 극장판 애니메이션 시장 성장에 따라 콘텐츠 수익이 더욱 확대될 전망이다. 극장판을 통한 애니메이션 시리즈 관심 증가와 영화 관객수 증가에 따른 배급 수익 및 MD 수익 창출이 가능하기 때문이다. 동사는 2015년부터 극장판 애니메이션 수입/배급을 시작했지만 국내 애니메이션 시장에서 극장 매출이 확대되는 것과 함께 최근들어 영화 관련 수익이 급격히 확대되고 있다.

특히 25년 3월 국내 개봉한 애니플러스 배급 영화 〈극장판 진격의 거인 완결편: 더 라스트 어택〉이 누적 관객수 94만명을 돌파하며 영화 관련 수익이 큰 폭으로 확대됐다. 또한 자회사 애니맥스는 귀멸의 칼날 TV판 총집편 영화 〈귀멸의 칼날: 상현 집결, 그리고 도공 마을로〉(23년 3월 개봉, 누적 관객수 53만명), 〈귀멸의 칼날: 인연의 기적, 그리고 합동 강화 훈련으로〉(24년 2월 개봉, 누적 관객수 49만명)을 기록하는 등 콘텐츠 수익 내에서도 영화 관련 수익 비중이 확대되고 있다.

영화관 수요와 함께 애니메이션 스크린 증가

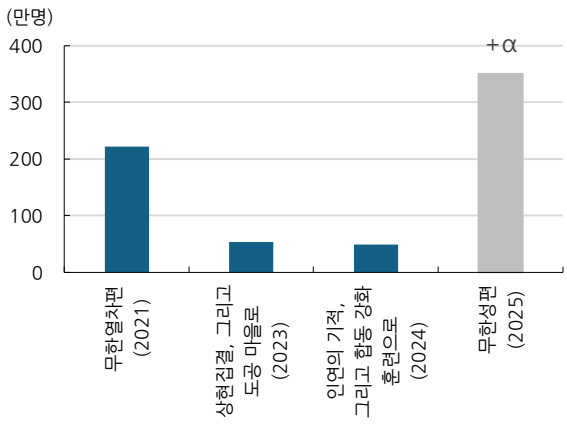
또한 과거 대비 극장판 애니메이션의 영화관 스크린 확보가 더 수월해졌다. 최근 극장에서도 실사 영화 대비 흥행률이 높아진 애니메이션 영화에 더 많은 상영관을 배정하거나 단독 개봉 콘텐츠 권리를 확보하고 싶어하기 때문이다. 실제로 관객수 기준 국내 전체 박스오피스에서 애니메이션이 차지하는 비중은 14~22년 평균 10% 내외에서 23년과 24년 각각 24%, 22%로 확대됐다. 해당 비중은 국내 박스오피스 성장 한계 속에서 애니메이션 콘텐츠 공급 확대로 지속적으로 확대될 것으로 전망한다. 한편 극장판 애니메이션이 산업이 큰 일본의 경우 23년 10억엔 이상 흥행한 34개 작품을 기준으로 애니메이션 점유율이 52%인 것으로 나타났다.

그림21 국내 전체 박스오피스와 애니메이션 관객수 추이



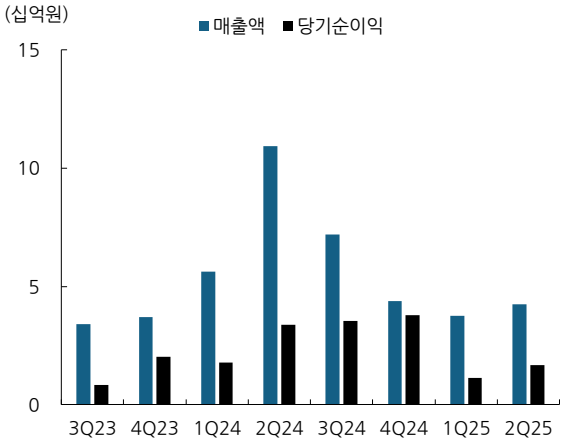
자료: KOFIC, DS투자증권 리서치센터

그림22 귀멸의 칼날 애니메이션 영화 성과 및 전망



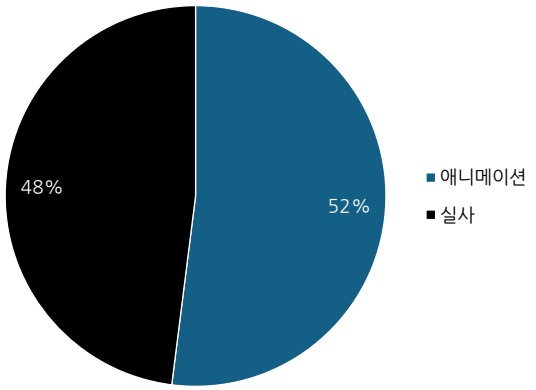
자료: KOFIC, DS투자증권 리서치센터
주: 무한열차편은 애니맥스 배급 영화 아님. 23,24년 극장판은 TV총집편

그림23 애니맥스 실적 추이



자료: 애니플러스, DS투자증권 리서치센터

그림24 일본 박스오피스 내 영화 비중(2023)



자료: KOFIC, DS투자증권 리서치센터

표2 애니플러스 배급 영화 실적

영화명	제작연도	제작국가	분야	매출액(억원)	관객수(만명)
극장판 진격의 거인 완결편 더 라스트 어택	2024	일본	배급사,수입사	94.6	92.2
마야	2014	독일, 호주	공동제공	19.5	26.5
더 자이언트	2012	미국, 태국	수입사	10.0	15.8
러브 라이브! 더 스쿨 아이돌 무비	2015	일본	수입사	9.9	13.0
극장판 소드 아트 온라인 -오디널 스케일-	2017	일본	수입사	9.0	11.7
다이노소어 어드벤처 : 백악기 공룡대백과	2015	영국	배급사,제공	8.5	11.2
페이트 스테이 나이트 헤븐즈필 제3장 스프링 송	2020	일본	배급사,수입사	7.9	8.8
노 게임 노 라이프 -제로-	2017	일본	수입사	7.4	9.1
극장판 프로젝트 세카이 부서진 세카이와 전해지지 않는 미쿠의 노래	2024	일본	배급사,수입사	7.3	7.7
우마무스메 프리티 더비 새로운 시대의 문	2024	일본	배급사,수입사	6.8	6.5
극장판 5등분의 신부	2022	일본	배급사,수입사	6.7	6.2
극장판 쿠로코의 농구 라스트 게임	2017	일본	수입사	4.6	6.2
극장판 소드 아트 온라인 -프로그레시브- 별 없는 밤의 아리아	2020	일본	배급사,수입사	4.3	4.0
페이트 스테이 나이트 헤븐즈필 제2장 로스트 버터플라이	2019	일본	배급사,수입사	4.0	4.5
나츠메 우인장: 세상과 연을 맺다	2018	일본	배급사,수입사	3.9	4.7
괴수 8호: 미션 리컨	2025	일본	수입사	3.8	4.0
뱅드림! 필름 라이브 세컨드 스테이지	2020	일본	배급사,수입사	3.5	3.4
페이트 스테이 나이트 헤븐즈필 제1장 프레시지 플라워	2017	일본	수입사	3.4	4.2
흑집사 -북 오브 더 아틀란틱-	2017	일본	수입사	2.9	3.8
그날 본 꽃의 이름을 우리는 아직 모른다	2013	일본	수입사	2.8	3.9
동급생	2016	일본	수입사	2.8	3.9
러브라이브! 선샤인!! 더 스쿨 아이돌 무비 오버 더 레인보우	2019	일본	배급사,수입사	2.4	2.7
극장판 소드 아트 온라인 -프로그레시브- 짙은 어둠의 스케르초	2022	일본	배급사,수입사	2.3	2.1
문호 스트레이독스 [데드 애플]	2018	일본	배급사,수입사	2.3	2.9
극장판 전생했더니 슬라임이었던 건에 대하여: 홍련의 인연편	2022	일본	배급사,수입사	2.0	2.0
뱅드림! 로젤리아 에피소드 I : 약속	2020	일본	배급사,수입사	1.9	2.1
진격의 거인: 홍련의 화살	2014	일본	수입사	1.9	2.4
사이코패스	2015	일본	수입사	1.9	2.4
프리! 더 파이널 스트로크 후편	2021	일본	배급사,수입사	1.9	1.9
키즈모노가타리 I : 철혈편	2016	일본	수입사	1.9	2.4
청춘 돼지는 책가방 소녀의 꿈을 꾸지 않는다	2023	일본	배급사,수입사	1.8	1.9
하이 스피드! -프리! 스타팅 데이즈-	2016	일본	수입사	1.7	2.3
시원찮은 그녀를 위한 육성방법 피날레	2019	일본	배급사,수입사	1.7	2.0
뱅드림! 필름 라이브	2019	일본	배급사,수입사	1.7	1.9
이 멋진 세계에 축복을! 붉은 전설	2019	일본	배급사,수입사	1.6	1.8
뱅드림! 로젤리아 에피소드 II : 송 아이 엠	2020	일본	배급사,수입사	1.5	1.6
극장판 유루캠△	2022	일본	배급사,수입사	1.3	1.3

자료: KOFIC, DS투자증권 리서치센터

표3 애니맥스 배급 영화 실적

영화명	제작연도	제작국가	분야	매출액(억원)	관객수(만명)
귀멸의 칼날: 상현집결, 그리고 도공 마을로	2023	일본	수입사	65.9	53.6
귀멸의 칼날: 인연의 기적, 그리고 합동 강화 훈련으로	2023	일본	수입사	56.3	49.7
귀멸의 칼날: 남매의 연	2020	일본	수입사	6.3	6.4
극장판 반지의 비밀일기	2019	한국	제작사	5.4	6.7
귀멸의 칼날: 나타구모산 편	2020	일본	수입사	4.2	4.3
귀멸의 칼날: 주합회의·나비저택 편	2020	일본	수입사	2.5	2.6
카구야 님은 고백받고 싶어 -첫 키스는 끝나지 않아-	2022	일본	수입사	2.4	2.2
귀멸의 칼날: 아사쿠사 편	2021	일본	수입사	2.3	2.2
극장판 암살교실 : 365 일의 시간	2017	일본	수입사	2.1	2.8
귀멸의 칼날: 장구저택 편	2021	일본	수입사	1.0	1.0
극장판 귀멸의 칼날: 무한성편	2025	일본	수입사	0.0	0.0
귀멸의 칼날: 합동 강화 훈련 개막편	2025	일본	배급사,수입사	0.0	0.0
귀멸의 칼날: 합동 강화 훈련 주집결편	2025	일본	배급사,수입사	0.0	0.0
귀멸의 칼날: 도공 마을 이어진 인연편	2023	일본	배급사,수입사	0.0	0.0
귀멸의 칼날: 도공 마을 적습편	2023	일본	배급사,수입사	0.0	0.0
귀멸의 칼날: 환락의 거리 결전편	2021	일본	배급사,수입사	0.0	0.0
귀멸의 칼날: 환락의 거리 잠입편	2021	일본	배급사,수입사	0.0	0.0

자료: KOFIC, DS투자증권 리서치센터

표4 국내 역대 애니메이션 박스오피스 순위(2025년 6월 기준)

영화명	개봉일	제작국가	매출액(억원)	관객수(만명)
겨울왕국 2	2019-11-21	미국	1,148	1,375
겨울왕국	2014-01-16	미국	825	1,030
인사이드 아웃 2	2024-06-12	미국	845	880
엘리멘탈	2023-06-14	미국	711	724
스즈메의 문단속	2023-03-08	일본	571	558
인사이드 아웃	2015-07-09	미국	380	497
더 퍼스트 슬램덩크	2023-01-04	일본	513	490
주토피아	2016-02-17	미국	371	470
쿵푸 팬더	2008-06-05	미국	300	467
쿵푸팬더 3	2016-01-28	미국	313	398
너의 이름은.	2017-01-04	일본	296	367
모아나 2	2024-11-27	미국,캐나다	328	355
코코	2018-01-11	미국	277	351
토이 스토리 4	2019-06-20	미국	288	340
슈퍼배드 3	2017-07-26	미국	242	332
슈렉 2	2004-06-18	미국	-	330
인크레더블 2	2018-07-18	미국	246	303
하울의 움직이는 성	2004-12-23	일본	-	302
드래곤 길들이기 2	2014-07-23	미국	240	300
슈렉 3	2007-06-06	미국	-	284
미니언즈	2015-07-29	미국	190	263
드래곤 길들이기	2010-05-20	미국	275	260
도리를 찾아서	2016-07-06	미국	207	260
마이펫의 이중생활	2016-08-03	미국	194	252
보스 베이비	2017-05-03	미국	189	245
슈퍼 마리오 브라더스	2023-04-26	미국	235	239
모아나	2017-01-12	미국	181	231
미니언즈 2	2022-07-20	미국	220	227
슈렉 포에버	2010-07-01	미국	232	226
마당을 나온 암탉	2011-07-28	한국	147	220
극장판 귀멸의 칼날: 무한열차편	2021-01-27	일본	207	215
장화신은 고양이	2012-01-12	미국	176	208
그대들은 어떻게 살 것인가	2023-10-25	일본	196	202

자료: KOFIC, DS투자증권 리서치센터

극장판 애니메이션 N차 관람, MD/부가 수익 기존 TVA 시리즈 관심

극장판 애니메이션의 흥행은 MD와 부가 수익 창출, 기존 TVA 시리즈 관심 유도로 이어지며 롱테일 매출이 수익 확대에 기여할 전망이다. 극장판 애니메이션은 실사 영화대비 N차 관람(반복 관람)이 많은데 주차별, 회차별로 특전을 바꿔서 팬들의 관심을 유도하기 때문이다. 실사 영화는 개봉 2-3주차 이후 매출이 급감하지만 애니메이션은 특전 교체 타이밍때 매출이 반등하고 박스오피스 롱런이 이루어진다.

25년 상반기 진격의 거인 25년 하반기 귀멸의 칼날 극장판 애니메이션 성과

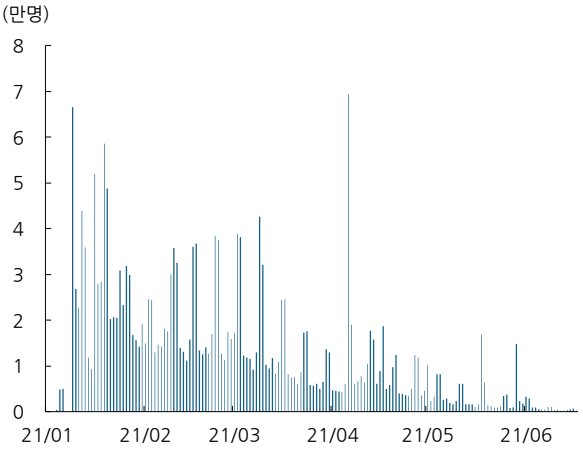
한편 25년은 애니플러스의 대형 IP 2개 〈진격의 거인〉과 〈귀멸의 칼날〉 극장판 애니메이션이 모두 개봉하며 실적 성장이 기대된다. 특히 〈귀멸의 칼날〉은 연령별 재밌게 본 애니메이션 작품 순위에서 10~50대까지 1위로 뽑힐 만큼 연령 불문 인기 있고, 퀄리티 높은 영상미로 주목을 받아 극장판 성과가 기대된다. 실제로 8/22 국내 개봉 예정인 〈극장판 귀멸의 칼날: 무한성편〉은 8/20 기준 사전예매관객이 70만명을 돌파했다. 일본에서는 7/18 개봉 후 8/17 기준 누적 관객수 1,827만명을 기록했고 21년 1월 국내 개봉한 〈극장판 귀멸의 칼날: 무한열차편〉의 누적 관객수가 222만명이었던 것을 감안했을 때 무한성편은 300만명 이상 성적이 기대된다.

그림25 연령별 재밌게 본 애니메이션 작품 순위(1+2+3 순위 기준)

연령 \ 순위	1위	2위	3위	4위	5위	6위	7위	8위	9위	10위
10대	귀멸의 칼날	짱구는 못말려	원피스	신비 아파트	쿵푸팬더	주술회전	명탐정 코난	안녕 자두야	진격의 거인	하이큐
20대	귀멸의 칼날	짱구는 못말려	원피스	명탐정 코난	진격의 거인	주술회전	하이큐	스파이 패밀리	최애의 아이	스즈메의 문단속
30대	귀멸의 칼날	원피스	명탐정 코난	짱구는 못말려	진격의 거인	주술회전	스즈메의 문단속	스파이 패밀리	나루토	슬램덩크
40대	귀멸의 칼날	명탐정 코난	원피스	슬램덩크	짱구는 못말려	쿵푸팬더	나 혼자만 레벨업	스즈메의 문단속	주술회전	진격의 거인
50대	귀멸의 칼날	명탐정 코난	쿵푸팬더	짱구는 못말려	원피스	스즈메의 문단속	겨울왕국	너의 이름은	슬램덩크	진격의 거인
60대	겨울왕국	명탐정 코난	쿵푸팬더	귀멸의 칼날	짱구는 못말려	센과 치히로의 행방불명	진격의 거인	원피스	하울의 움직이는 성	슬램덩크

자료: Kocca, DS투자증권 리서치센터

그림26 〈극장판 귀멸의 칼날: 무한열차편〉 일별 박스오피스



자료: KOFIC, DS투자증권 리서치센터

그림27 〈극장판 귀멸의 칼날: 무한성편〉 특전 MD

자료: 메가박스, DS투자증권 리서치센터

투자포인트(3) 히든 밸류의 성장

애니플러스의 세번째 투자포인트는 애니메이션 컨텐츠 외에도 기대할만한 자회사의 실적 성장 및 히든 밸류의 반영이다.

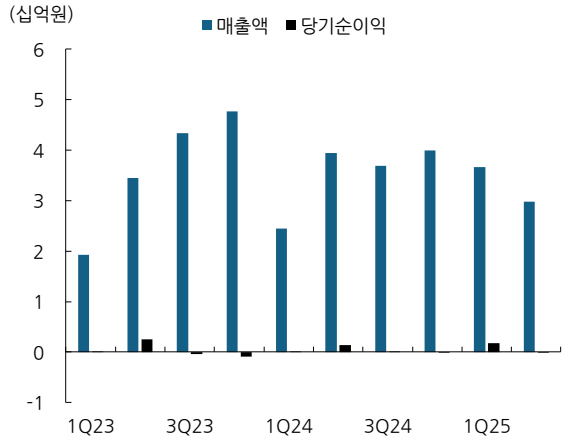
히든 밸류(1)
로운컴퍼니씨앤씨
플레이브 공식 MD샵 운영

히든 밸류 첫번째 자회사는 동사가 2022년 8월 인수한 K-pop 종합 굿즈 전문 기업 로운컴퍼니씨앤씨(이하 로운컴퍼니)다. 로운컴퍼니는 버추얼 아이돌 그룹 플레이브(PLAVE)의 소속사 VLAST의 공식 MD샵(VLAST shop)을 운영하고 있다. 플레이브는 버추얼 그룹 최초로 국내 지상파 음악방송 1위, 지난 6월 일본 데뷔로 해외 아티스트 최고 초동 기록을 기록했으며 8/15 국내를 시작으로 첫 아시아 투어를 진행하는 인기 아이돌 그룹이다. 최근 엔터 산업 내 MD 사업 확장 트렌드와 함께 플레이브의 국내외 팬덤 확대, 글로벌 공연 투어 MD 등 전용 굿즈샵 운영을 통한 실적 성장 및 기업가치 상승이 기대된다. 24년 로운컴퍼니의 실적은 매출액 141억원, 당기순이익 1.5억원을 기록했다.

히든 밸류(2)
미디어앤아트
미디어아트 그라운드시소

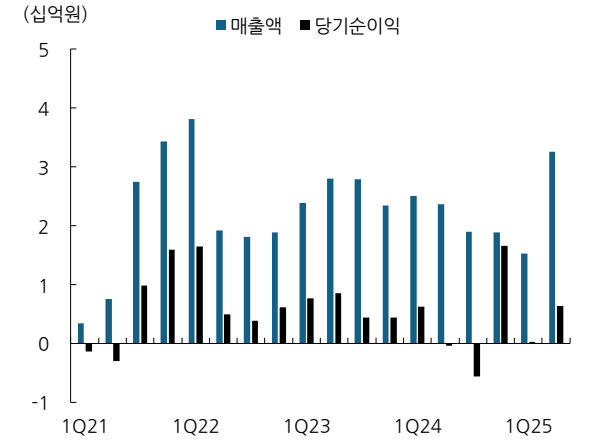
히든 밸류가 두번째 자회사는 동사가 2014년 2월 설립한 전시 라이선스 기업 미디어앤아트다. 미디어앤아트는 미술 전시 플랫폼 그라운드시소를 운영하고 있다. 14년 국내 최초로 반 고흐 미디어아트를 선보인 후 〈앨리스: 인투 더 래빗홀(2017)〉, 〈요시고 사진전(2021)〉 등 국내외 30여개 이상 전시를 제작했고 21년부터 연간 100만명에 달하는 관람객을 유치하고 있다. 동사가 기획/제작한 전시 IP를 활용하기 위해 24년 10월은 싱가포르에 현지 법인을 설립해 동남아시장에 직접 진출했고 국내 흥행 전시회의 글로벌 투어 진행, 국내외 신규 전시장을 확대하고 있다. 24년 미디어앤아트의 실적은 매출액 87억원, 당기순이익 17억원을 기록했으며 24년 7월 1,000억원 밸류로 시리즈 A투자 유치에 성공했다.

그림28 히든밸류(1) 로운컴퍼니 실적 추이



자료: 애니플러스, DS투자증권 리서치센터

그림29 히든밸류(2) 미디어앤아트 실적 추이

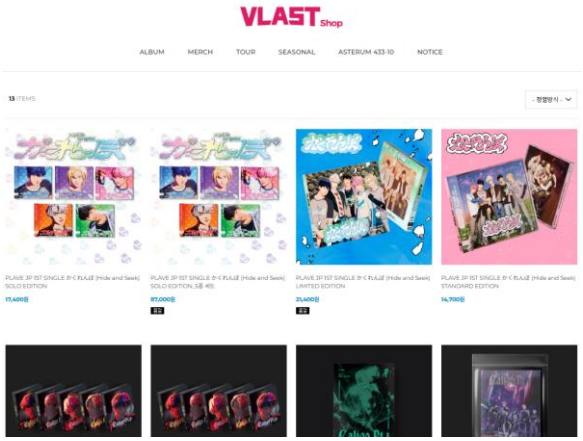


자료: 애니플러스, DS투자증권 리서치센터

그림30 플레이브 첫 아시아 투어 〈DASH: Quantum Leap〉

자료: 플레이브, DS투자증권 리서치센터

그림31 로운컴퍼니가 운영 중인 플레이브 공식 MD 샵



자료: 블래스트샵, DS투자증권 리서치센터

그림32 그라운드시소 전시전

[8~9월 입장권] 워너 브롱크호스트: 온 세상이 캔버스 서촌
25.03.21(금) ~ 25.09.14(일)

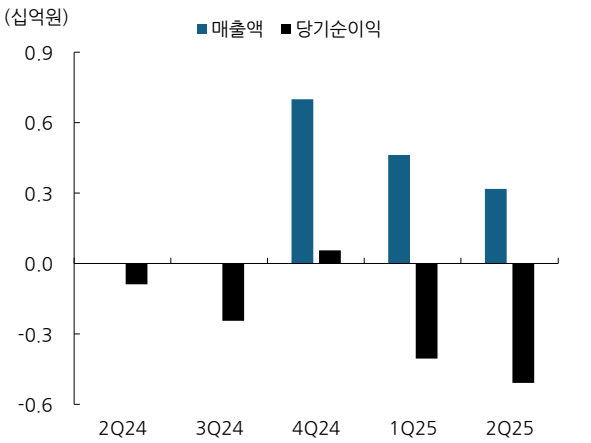
[얼리버드] 히무로 유리 오늘의 기쁨 한남
25.10.03(금) ~ 25.11.30(일)

요시고 사진전 2 센트럴
25.06.06(금) ~ 25.12.07(일)

[예매할인] 호아킨 소로야: 댄싱 인 더 선라이트 명동
25.07.04(금) ~ OPEN RUN

자료: 그라운드시소, DS투자증권 리서치센터

그림33 그라운드시소 아시아 실적 추이



자료: 애니플러스, DS투자증권 리서치센터

그림34 그라운드시소 신규 전시장

자료: 애니플러스, DS투자증권 리서치센터

리스크 점검

전환사채 오버행 이슈는 해소 중

전환사채 부담 완화
콜옵션 행사로 잔여물량 축소 중

애니플러스의 주가 상승을 방해했던 전환사채 관련 부담은 낮아졌다. 25년 7월 기준 콜옵션가능 물량을 제외하면 3자 보유 잔액은 10억만 남았기 때문이다. 동사는 21년부터 24년까지 총 4차례 740억원 규모의 전환사채를 발행했다. 애니플러스샵 오프라인 매장 확대, 라프텔/애니맥스/로운컴퍼니 등 자회사 지분 인수와 같은 빠른 사업 확장 및 M&A 목적의 자금 조달이었다. 실제로 동사의 별도 매출액이 20년 112억원→24년 379억원으로 성장하는 동안 연결 매출액은 20년 159억원→24년 1,310억원으로 고성장할 수 있었다.

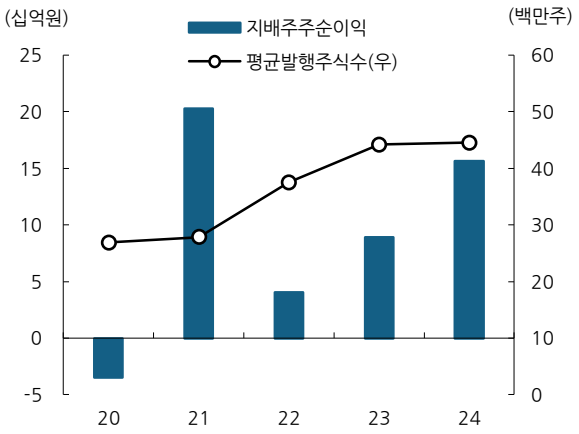
한편 동사는 견조한 현금 흐름을 바탕으로 전환사채를 상환하며 지분 희석 부담을 낮추고 있다. 동사는 23년 8월 3CB 50억원, 25년 1월 3CB 30억원, 25년 4월 4CB 75억원을 순차적으로 콜옵션을 행사했다. 25년 반기 보고서말 기준 남은 CB물량은 225억원이지만 25년 7월 4CB 잔여 물량 75억원이 상향된 리픽싱 가격으로 전환 청구되며 남은 CB잔액은 3CB와 5CB 합산 150억원에 달한다. 5CB는 전량 콜옵션 행사가 가능해 전환청구기간(26년 10월~27년 3월) 이전 상환 가능성이 높고 7/31기준 3자 보유 CB 잔액은 3CB 10억원에 불과한 것으로 파악된다.

표5 애니플러스 CB 발행 내역

(억원)	발행일	발행총액	잔여물량(6.30)	잔여물량(7.31)	콜옵션 행사 범위/결과	전환 가격	전환청구기간
1CB	2018-10-19	120	-	-			
2CB	2021-03-12	120	-	-			
3CB	2021-09-29	250	30	20(3 자보유 10)	40% / 행사 완료	2,692 원	2022.09.29~2026.08.29
4CB	2023-04-21	250	75	-	30% / 행사 완료	3,636 원	2024.04.21~2028.03.21
5CB	2024-04-22	120	120	120	100% / 행사 가능	3,367 원	2026.10.22~2027.03.22

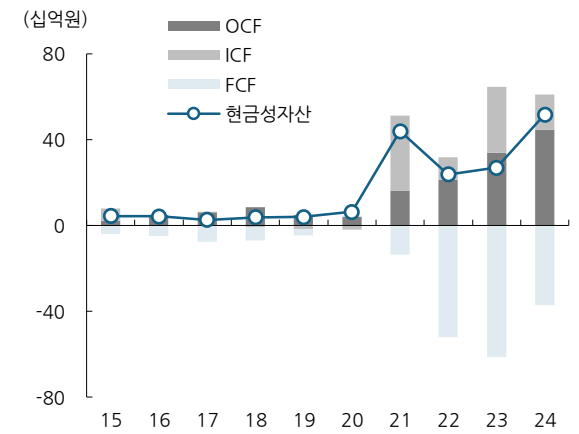
자료: 애니플러스, DS투자증권 리서치센터

그림35 지배주주순이익 증가율과 주식수 증가율



자료: 애니플러스, DS투자증권 리서치센터

그림36 애니플러스 현금 흐름 및 현금성 자산 추이



자료: 애니플러스, DS투자증권 리서치센터

실적 전망 및 밸류에이션

2025년 실적 전망

25년 주요 IP 극장판과 컨텐츠, MD 수익 확대
하반기 본격적인 실적 개선

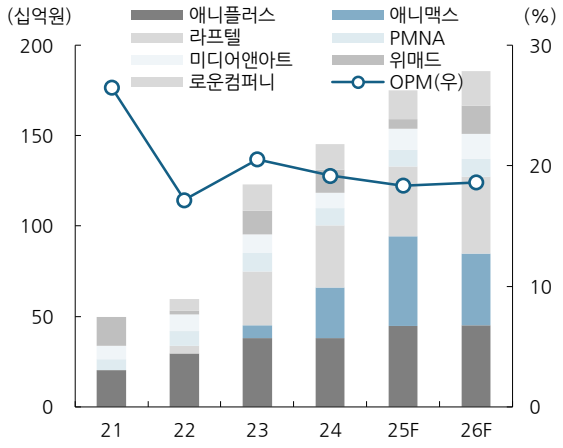
애니플러스의 실적은 25년 연결기준 1,580억원(+21% YoY), 영업이익 290억원(+15% YoY, OPM 18.4%)으로 전망한다. 25년 주요 IP의 극장판 〈진격의 거인 완결편: 더 라스트 어택〉과 〈귀멸의 칼날: 무한성편〉 개봉에 따른 콘텐츠 수익 증가, 관련 MD 상품 매출 확대로 실적 성장 및 수익성 개선이 기대된다. 상반기 개봉한 진격의 거인은 누적 관객 수 94만명을 기록했으며 8/22 개봉 예정인 귀멸의 칼날 무한성편은 관객 수를 400만명으로 가정해 추정치에 반영했다. 이외에도 하반기는 상반기 대비 TVA 콘텐츠 라인업이 강화되고 자회사 로운컴퍼니(MD)와 미디어앤아트(전시)의 실적 기여도 확대될 전망이다.

표6 애니플러스 실적 테이블

(십억원, %)	1Q24	2Q24	3Q24	4Q24	1Q25	2Q25	3Q25F	4Q25F	2023	2024	2025F	2026F
매출액	25.7	34.3	38.6	32.3	29.4	28.6	49.1	50.9	111.3	131.0	158.0	177.4
YoY	*28.4%*	*44.7%*	*-0.8%*	*12.6%*	*14.2%*	*-16.7%*	*27.2%*	*57.7%*	*92.6%*	*17.6%*	*20.6%*	*12.3%*
*법인별												
1. 본사(별도)	8.1	9.5	9.5	10.9	10.8	11.0	11.4	11.4	38.0	37.9	44.5	45.1
YoY	*1.1%*	*9.4%*	*0.8%*	*-8.6%*	*33.8%*	*16.4%*	*19.8%*	*4.1%*	*29.3%*	*-0.1%*	*17.4%*	*1.2%*
컨텐츠	6.0	7.9	6.5	8.8	8.9	9.5	8.0	7.0	24.6	29.1	33.4	33.4
상품	1.8	1.5	1.8	2.5	1.8	1.5	3.3	4.3	12.3	7.7	10.8	11.3
기타	0.2	0.1	1.2	-0.4	0.1	0.1	0.1	0.1	1.2	1.1	0.3	0.4
2. 연결/조정	17.7	24.9	29.1	21.4	18.6	17.6	37.7	39.6	73.4	93.0	113.5	132.3
YoY	*46.5%*	*65.0%*	*-1.3%*	*27.8%*	*5.2%*	*-29.3%*	*29.5%*	*85.0%*	*158.0%*	*26.8%*	*22.0%*	*16.6%*
애니맥스	5.6	10.9	7.2	4.4	3.8	4.2	26.8	15.0	7.1	28.1	49.8	39.8
라프텔	8.4	8.2	8.9	9.0	9.0	9.2	10.0	10.3	29.7	34.4	38.5	42.4
PMNA	2.4	2.8	1.9	2.1	2.1	2.1	2.5	2.7	10.2	9.3	9.4	9.9
미디어앤아트	2.5	2.4	1.9	1.9	1.5	3.3	3.4	3.4	10.3	8.7	11.6	13.9
위매드	0.0	0.0	9.0	3.8	0.4	0.0	0.0	5.0	13.1	12.8	5.4	15.5
로운컴퍼니	2.4	3.9	3.7	4.0	3.7	3.0	4.2	5.0	14.5	14.1	15.9	19.1
*사업부별												
1. 컨텐츠	18.4	24.6	23.3	18.3	21.1	20.2	37.8	31.5	60.3	84.7	110.6	113.0
YoY	*38.0%*	*97.0%*	*30.1%*	*11.2%*	*14.7%*	*-17.9%*	*61.9%*	*71.8%*	*102.3%*	*40.5%*	*30.6%*	*2.1%*
2. 상품	4.6	5.9	5.6	7.1	5.9	4.9	7.6	9.9	26.5	23.1	28.3	32.1
YoY	*11.0%*	*-14.7%*	*-16.3%*	*-19.4%*	*27.6%*	*-16.7%*	*36.1%*	*39.8%*	*62.0%*	*-12.6%*	*22.2%*	*13.4%*
3. 기타	2.7	3.9	9.7	6.9	2.4	3.5	3.7	9.5	24.6	23.1	19.1	32.4
YoY	*6.5%*	*-11.4%*	*-32.2%*	*103.0%*	*-12.2%*	*-8.9%*	*-61.9%*	*38.4%*	*110.7%*	*-5.9%*	*-17.4%*	*69.5%*
영업이익	5.2	8.1	6.1	5.8	5.2	3.1	11.2	9.6	22.9	25.1	29.0	33.1
YoY	*-0.8%*	*159.8%*	*-19.2%*	*-17.5%*	*1.8%*	*-62.3%*	*84.4%*	*64.3%*	*130.5%*	*10.0%*	*15.4%*	*13.9%*
영업이익률	*20.0%*	*23.6%*	*15.7%*	*18.0%*	*17.9%*	*10.7%*	*22.7%*	*18.8%*	*20.5%*	*19.2%*	*18.4%*	*18.6%*
*법인별												
1. 본사(별도)	1.1	2.1	2.2	1.5	4.0	0.7	2.5	1.7	11.2	6.9	8.9	9.0
YoY	*-60.4%*	*-8.0%*	*-9.5%*	*-59.4%*	*277.9%*	*-65.8%*	*11.6%*	*11.6%*	*69.5%*	*-38.0%*	*28.3%*	*1.3%*
영업이익률	*13.1%*	*22.4%*	*23.6%*	*14.0%*	*36.9%*	*6.6%*	*22.0%*	*15.0%*	*29.5%*	*18.3%*	*20.0%*	*20.0%*
2. 연결/조정	4.1	6.0	3.8	4.3	1.3	2.3	8.7	7.9	11.7	18.2	20.1	24.0
YoY	*61.4%*	*631.5%*	*-24.0%*	*30.3%*	*-69.0%*	*-61.1%*	*127.2%*	*83.0%*	*252.0%*	*56.0%*	*10.5%*	*19.5%*
영업이익률	*23.2%*	*24.1%*	*13.1%*	*20.1%*	*6.8%*	*13.3%*	*22.9%*	*19.9%*	*15.9%*	*19.6%*	*17.7%*	*18.2%*
순이익	2.6	4.4	4.5	6.5	4.2	2.2	9.3	7.9	10.4	18.0	23.5	26.9
YoY	*-0.6%*	*흑전*	*766.5%*	*-17.1%*	*61.6%*	*-50.6%*	*104.9%*	*21.3%*	*90.8%*	*73.5%*	*30.4%*	*14.3%*
순이익률	*10.1%*	*12.9%*	*11.7%*	*20.1%*	*14.3%*	*7.7%*	*18.9%*	*15.4%*	*9.3%*	*13.8%*	*14.9%*	*15.2%*

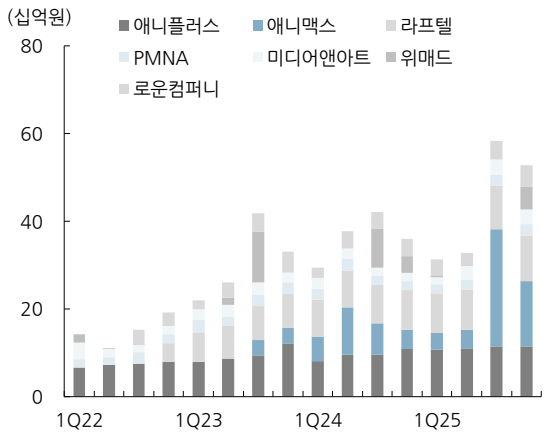
자료: 애니플러스, DS투자증권 리서치센터 추정

그림37 애니플러스 연결 실적 추이 및 전망



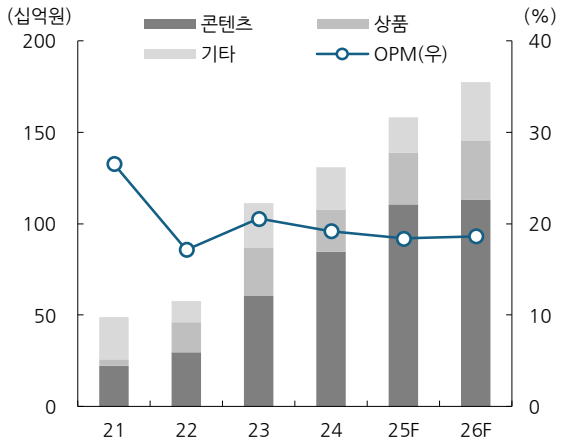
자료: 애니플러스, DS투자증권 리서치센터 추정

그림38 애니플러스 분기 연결 실적 추이 및 전망



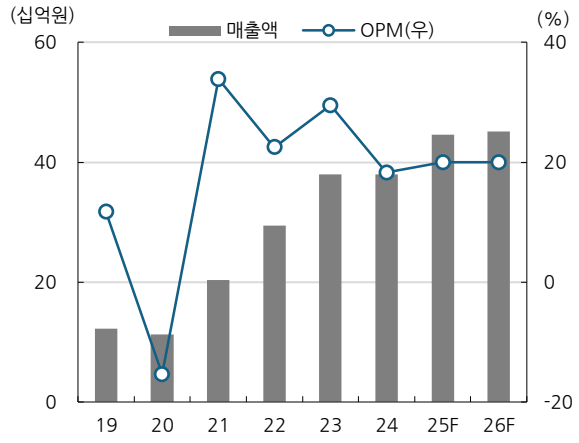
자료: 애니플러스, DS투자증권 리서치센터

그림39 애니플러스 연결 사업부별 실적 추이 및 전망



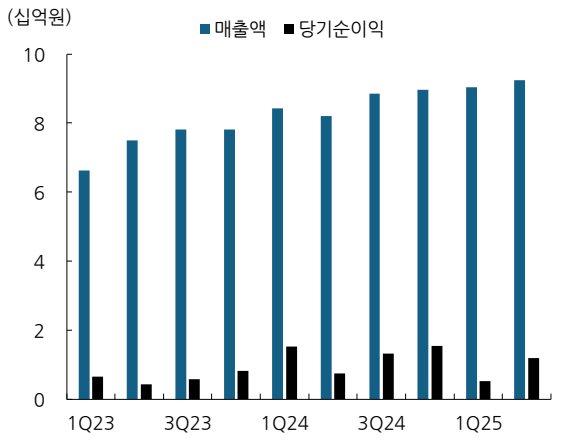
자료: 애니플러스, DS투자증권 리서치센터 추정

그림40 애니플러스 별도 실적 추이 및 전망



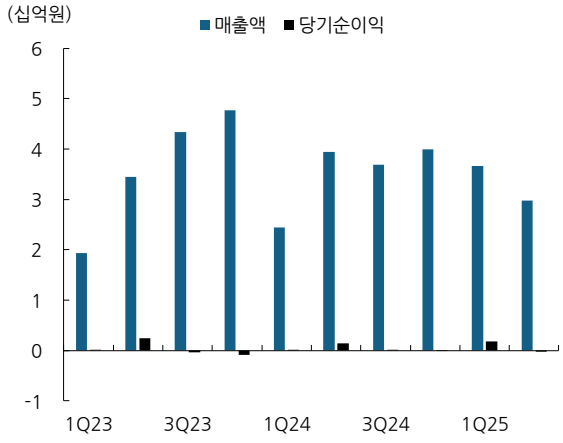
자료: 애니플러스, DS투자증권 리서치센터 추정

그림41 라프텔 실적 추이



자료: 애니플러스, DS투자증권 리서치센터

그림42 로운컴퍼니 실적 추이



자료: 애니플러스, DS투자증권 리서치센터

밸류에이션

투자의견 매수, 목표주가 7,500원 신규 제시

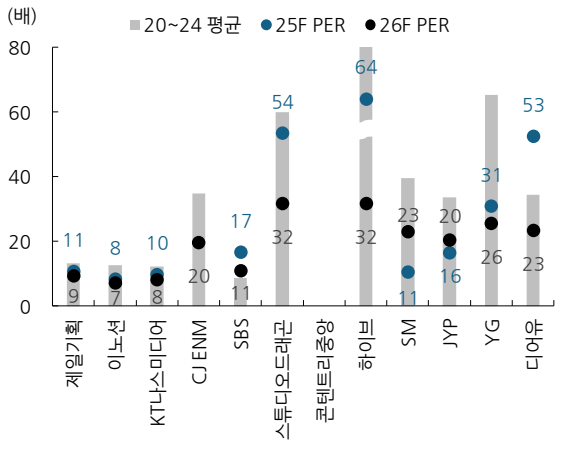
애니플러스에 대해 투자의견 매수, 목표주가 7,500원을 제시한다. 목표주가는 25년 예상 지배주주순이익에 목표배수 18배를 적용해 산출했다. 목표배수는 미디어/엔터 기업 26F PER 평균 23배 대비 20% 할인을 적용했다. 직접 콘텐츠를 제작하는 것이 아닌 일본 애니메이션 IP를 수입/유통하는 동사의 사업구조를 반영했다. 다만 동사는 밸류체인 내재화를 통해 애니메이션 IP 수익을 극대화하고 있고 향후 동남아 등 해외시장 확대, 자체 애니메이션 제작으로 사업을 확장하며 실적 성장 및 밸류에이션 상향이 기대된다. 목표주가 산출 시 주식 수는 보수적으로 잔여 CB가 전량 전환된다는 가정을 반영했으며 향후 콜옵션 행사로 전환사채 소각 시 목표주가 상향 가능성도 높다. 또한 동사는 25년 상반기 전환사채 상환 외에도 자본준비금을 이익잉여금으로 전입 후 첫 분기 배당을 실시하는 등 주주환원 측면에서도 긍정적이다.

표7 애니플러스 목표주가 산출

PER Valuation		
25 년 지배주주순이익	십억원	23.0
Target PER	배	18
Historical PER(21~24)	배	15
미디어/엔터 기업 26F PER 평균	배	23
목표 시가총액	십억원	403.9
주식수(①+②-③)	천주	54,352.9
①25 년 7 월 4CB 75 억원 전환 후 발행 주식 총수	천주	51,048.4
②3CB 와 5CB 전환 가능 물량(25.06.30 기준)	천주	4,678.4
③자기주식수(25.06.30 기준)	천주	1,373.9
목표주가	원	7,500
현재주가(25.08.20 종가)	원	5,560
상승여력	%	34.9%

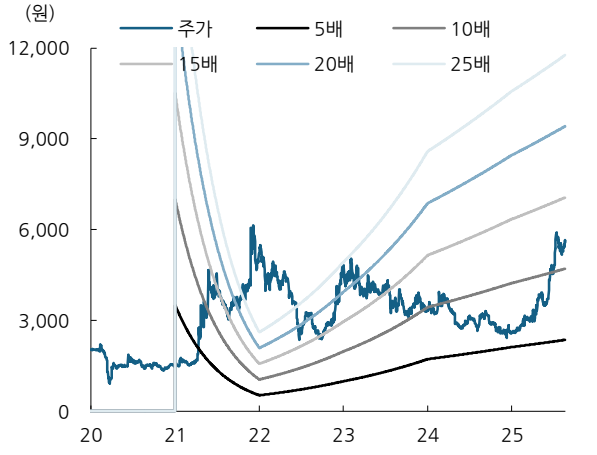
자료: DS투자증권 리서치센터

그림43 미디어/엔터 커버리지 PER 비교



자료: FnGuide, DS투자증권 리서치센터

그림44 애니플러스 PER 밴드 차트



자료: FnGuide, DS투자증권 리서치센터

[애니플러스 310200]

재무상태표 (십억원)

	2022	2023	2024	2025F	2026F
유동자산	54	53	87	116	118
현금 및 현금성자산	24	27	52	64	65
매출채권 및 기타채권	9	13	20	33	33
재고자산	5	3	2	4	4
기타	17	10	13	15	15
비유동자산	87	146	169	183	210
관계기업투자등	3	3	5	0	0
유형자산	9	9	14	13	14
무형자산	70	127	138	162	188
자산총계	142	200	255	300	328
유동부채	43	37	88	113	114
매입채무 및 기타채무	8	16	30	55	56
단기금융부채	30	13	48	49	49
기타유동부채	6	8	9	10	10
비유동부채	18	61	44	45	45
장기금융부채	2	45	31	31	31
기타비유동부채	15	16	13	14	14
부채총계	61	99	132	158	159
지배주주지분	74	93	113	131	157
자본금	4	5	5	5	5
자본잉여금	51	21	24	24	24
이익잉여금	21	70	85	105	132
비지배주주지분(연결)	6	8	11	11	11
자본총계	81	101	124	142	168

손익계산서 (십억원)

	2022	2023	2024	2025F	2026F
매출액	58	111	131	158	177
매출원가	33	66	79	100	113
매출총이익	25	45	52	58	65
판매비 및 관리비	15	22	27	29	32
영업이익	10	23	25	29	33
(EBITDA)	19	38	50	58	67
금융손익	-2	-3	-4	0	1
이자비용	3	4	6	2	0
관계기업등 투자손익	0	0	0	0	0
기타영업외손익	-2	-7	0	-2	-4
세전계속사업이익	6	12	21	27	31
계속사업법인세비용	1	1	3	4	4
계속사업이익	6	11	18	24	27
중단사업이익	0	0	0	0	0
당기순이익	5	10	18	24	27
지배주주	4	9	16	23	26
총포괄이익	6	11	18	24	27
매출총이익률 (%)	43.3	40.3	39.7	36.9	36.5
영업이익률 (%)	17.2	20.5	19.2	18.4	18.6
EBITDA마진률 (%)	33.6	34.5	38.5	37.0	38.0
당기순이익률 (%)	9.4	9.3	13.8	14.9	15.2
ROA (%)	3.3	5.2	6.9	8.3	8.4
ROE (%)	6.7	10.7	15.2	18.8	18.3
ROIC (%)	15.7	20.4	16.2	17.8	18.5

현금흐름표 (십억원)

	2022	2023	2024	2025F	2026F
영업활동 현금흐름	21	34	45	70	62
당기순이익(손실)	5	10	18	24	27
비현금수익비용가감	19	29	34	41	34
유형자산감가상각비	2	3	4	2	0
무형자산상각비	7	13	21	28	34
기타현금수익비용	9	13	6	10	0
영업활동 자산부채변동	-1	-2	-3	5	1
매출채권 감소(증가)	2	0	-6	-15	0
재고자산 감소(증가)	0	2	1	-2	0
매입채무 증가(감소)	-4	-2	1	25	1
기타자산, 부채변동	1	-1	1	-3	0
투자활동 현금	-52	-61	-37	-51	-61
유형자산처분(취득)	2	1	-2	0	0
무형자산 감소(증가)	-16	-26	-32	-53	-60
투자자산 감소(증가)	-2	0	-2	0	-1
기타투자활동	-37	-36	-1	4	0
재무활동 현금	11	31	17	-7	0
차입금의 증가(감소)	0	31	5	-1	0
자본의 증가(감소)	10	0	0	-6	0
배당금의 지급	0	0	0	3	0
기타재무활동	0	0	11	0	0
현금의 증가	-20	3	25	12	1
기초현금	44	24	27	52	64
기말현금	24	27	52	64	65
NOPLAT	9	20	21	25	29
FCF	-29	-24	12	19	1

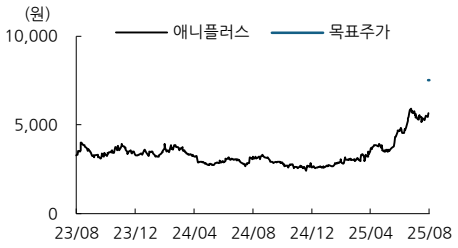
주요투자지표 (원, 배)

	2022	2023	2024	2025F	2026F
투자지표 (x)					
P/E	49.1	16.8	15.8	10.7	9.3
P/B	2.7	1.6	2.2	1.9	1.6
P/S	3.4	1.3	1.9	1.6	1.4
EV/EBITDA	9.7	4.6	6.0	4.9	4.3
P/CF	8.2	3.8	4.9	3.9	4.1
배당수익률 (%)	n/a	n/a	n/a	1.3	n/a
성장성 (%)					
매출액	17.9	92.6	17.6	20.6	12.3
영업이익	-23.8	130.5	10.0	15.4	13.9
세전이익	-75.1	85.0	78.9	27.2	12.4
당기순이익	-74.4	90.8	73.5	30.4	14.3
EPS	-86.0	104.2	78.3	48.0	14.8
안정성 (%)					
부채비율	75.8	97.4	106.4	111.2	94.8
유동비율	125.8	142.3	99.1	102.8	103.2
순차입금/자기자본(x)	-5.4	25.5	15.3	1.9	1.0
영업이익/금융비용(x)	3.6	5.2	4.0	18.1	n/a
총차입금 (십억원)	32	58	80	80	80
순차입금 (십억원)	-4	26	19	3	2
주당지표(원)					
EPS	96	197	351	520	597
BPS	1,784	2,056	2,478	2,877	3,456
SPS	1,388	2,464	2,877	3,471	3,898
CFPS	580	866	1,145	1,412	1,346
DPS	n/a	n/a	n/a	70	n/a

자료: 애니플러스, DS투자증권 리서치센터 / 주: K-IFRS 연결기준

애니플러스 (310200) 투자의견 및 목표주가 변동추이

제시일자	투자의견	목표주가(원)	괴리율(%) 평균주가대비	괴리율(%) 최고(최저)주가대비
2025-08-21	담당자변경			
2025-08-21	매수	7,500		



투자의견 및 적용기준 (향후 12개월간 주가 등락 기준)

기업		산업	
매수	+10% 이상의 투자수익이 예상되는 경우	비중확대	
중립	-10% ~ +10% 이내의 등락이 예상되는 경우	중립	업종별 투자의견은 해당업종 투자비중에 대한 의견
매도	-10% 이하의 주가하락이 예상되는 경우	비중축소	

투자의견 비율

기준일 2025.06.30

매수	중립	매도
98.7%	0.6%	0.6%

Compliance Notice

본 자료에 기재된 내용들은 작성자 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며 외부의 부당한 압력이나 간섭 없이 작성되었음을 확인합니다.

본 자료는 고객의 증권투자를 돕기 위한 정보제공을 목적으로 제작되었습니다. 본 자료에 수록된 내용은 당사 리서치센터가 신뢰할 만한 자료 및 정보를 바탕으로 작성한 것이나, 당사가 그 정확성이나 완전성을 보장할 수 없으므로 참고자료로만 활용하시기 바라며 유가증권 투자 시 투자자 자신의 판단과 책임하에 최종결정을 하시기 바랍니다. 따라서 본 자료는 어떠한 경우에도 고객의 증권투자 결과에 대한 법적 책임소재의 증빙자료로 사용될 수 없습니다.

본 자료는 당사의 저작물로서 모든 저작권은 당사에게 있으며 어떠한 경우에도 당사의 동의 없이 복제, 배포, 전송, 변형될 수 없습니다.

- 동 자료는 제공시점 현재 기관투자가 또는 제3자에게 사전 제공한 사실이 없습니다.
- 동 자료의 추천종목은 전일 기준 현재 당사에서 1% 이상 보유하고 있지 않습니다.
- 동 자료의 추천종목은 전일 기준 현재 당사의 조사분석 담당자 및 그 배우자 등 관련자가 보유하고 있지 않습니다.
- 동 자료의 추천종목에 해당하는 회사는 당사와 계열회사 관계에 있지 않습니다.